



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé: Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entrainant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

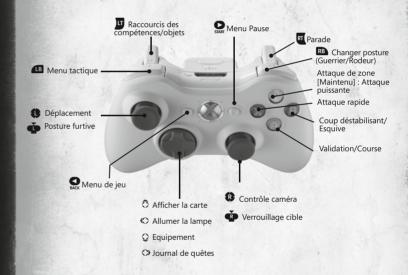
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

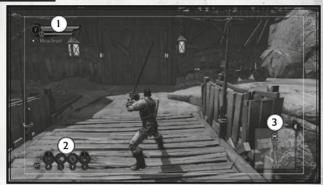
CONTRÔLES
INTERFACE
COMBAT
DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE
CRÉATION D'OBJETS
QUETES 10
GARANTIE1
ASSISTANCE TECHNIQUE 1
CREDITS

CONTROLES



INTERFACE

EN COMBAT:



- 1. Barre de vie (rouge) // Barre de magie (bleue) // Expérience (jaune)
- 2. Raccourcis pour rapidement utiliser un objet ou lancer un sort. Vous pouvez personnaliser les raccourcis via le menu tactique.
- 3. Mini-carte

MENU TACTIQUE:

Le menu tactique est au cœur du système de combat car il vous permet d'accéder à la gestion de vos pouvoirs/objets et de vos compagnons en combats. Pour l'ouvrir, appuyez sur IB





POUVOIR: A n'importe quel moment, il vous est possible de modifier l'assignement des raccourcis des pouvoirs en allant dans le menu tactique en appuyant sur . Vous pouvez également activer une compétence directement à partir de ce menu comme se soigner par

ORDRES: Cette partie sert à ajuster le comportement en combat de vos compagnons.

COMBATTRE:

Afin de pouvoir survivre aux épreuves qui vous attendent, il est important que vous maitrisiez les différentes techniques de combat et que vous les utilisiez à bon escient. Vous pouvez changer de posture de combat en pressant RB.

GUERRIER:



Cette posture se spécialise sur le combat aux armes à deux mains : Épées longues, haches lourdes et marteaux de querre. C'est la technique idéale pour affronter les ennemis isolés mais résistants.

En appuyant sur 🖏, vous infligez rapidement des dégâts à un ennemi. Mais si vous êtes encerclé par l'ennemi, faites plutôt une attaque de zone avec Y pour toucher plusieurs de vos adversaires. En maintenant **1**, vous pouvez également déclencher une série de coups dévastateurs.

Lorsque l'on vous attaque, vous pouvez parer avec votre arme en appuyant sur . Une parade effectuée au dernier moment permet de parer les attaques et de contre-attaquer instantanément. En maintenant . vous pouvez vous déplacer tout en continuant à faire face à votre adversaire.

Enfin, vous pouvez repousser vos adversaires et briser leur garde en donnant un coup déstabilisant avec B.

Chaque type d'arme qui peut être équipé en posture Guerrier dispose de ses propres spécificités :



Epées: Ce sont les armes à deux mains les plus rapides à utiliser.



Haches: Elles sont plus lentes que les épées mais ont plus de chances de faire des coups critiques.



Marteaux : Ce sont les armes à deux mains les plus lentes à manipuler mais ils ont un meilleur niveau d'interruption pour déstabiliser vos adversaires et briser leur bouclier.

RÔDEUR:



Cette posture vous permet d'utiliser vos doubles lames. Vous ne frappez peut-être pas aussi fort qu'avec une arme à deux mains, mais vous frappez beaucoup plus

Comme avec la posture du guerrier, vous avez 2 types d'attaque et en maintenant V, vous pouvez enchainer plusieurs coups meurtriers. En revanche, vos parades sont moins efficaces. Avec **B**, vous pouvez faire un bond en arrière et esquiver n'importe quelle attaque. Essayez d'esquiver au tout dernier moment pour déclencher automatiquement une puissante contre-attaque.

De plus, en appuyant sur **9** vous pouvez utiliser la posture furtive pour vous dissimuler dans l'ombre et vous mouvoir rapidement et discrètement. En activant la furtivité, vous pouvez attaquer vos ennemis par surprise, ce qui augmente considérablement les dégâts. Adaptez votre posture à la situation : N'hésitez pas à alterner, même en plein combat, entre la posture du guerrier et la posture du rôdeur avec RB.

PYROMANT:



Durant l'aventure, Vulcan est rapidement possédé par un démon de feu, ce qui lui donne des pouvoirs de Pyromancie. Cette puissante magie est utilisable dans n'importe quelle posture de combat.

Ce pouvoir peut être utilisée de plusieurs manières différentes : Embrasez votre lame de flammes ardentes pour rendre vos attaques au corps-à-corps encore plus dévastatrices, invoquez des flammes gardiennes pour vous protéger des attaques ou encore lancez des boules de feu destructrices pour tout brûler sur votre passage... Mais prenez garde, car chaque utilisation de la Pyromancie consomme de la magie. Heureusement, votre jauge de magie se régénère automatiquement au fil du temps. Pour lancer un sort de feu, sélectionnez-le depuis le menu tactique ou bien assignez-le en tant que raccourci.



ATTAQUE À DISTANCE :

Tant que vous avez suffisamment de carreau, vous pouvez utiliser votre arbalète pour attaquer vos ennemis à distance. Pour attaquer avec cette arme, sélectionnez-la depuis le menu tactique ou bien assignez-la en tant que raccourci.

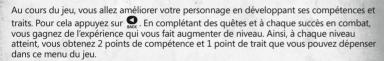


N'oubliez pas que Volcan est l'artificier des Lames Franches. A ce titre, vous pouvez placer des pièges au sol afin de surprendre vos adversaires. Si personne n'a été pris dans votre piège, vous pouvez quand même le récupérer pour une utilisation

ultérieure.

N'oubliez pas que pour ces deux armes, vous êtes tributaire d'un nombre limité de composants et objets. Mais il vous est possible de créer de nouveaux éléments grâce au système de création du jeu. Vous en apprendrez plus dans la section 'Création d'objet' de ce manuel.

DEVELOPPEMENT DU PERSONNAGE



COMPÉTENCES:



Les points de compétence permettent d'augmenter vos capacités de combats dans les trois techniques de compats : Guerrier, rôdeur et pyromant. Chaque compétence peut être développée jusqu'à 3 fois. Plus vous dépensez de points dans une technique de combat, plus vous grimpez de rang dans cette technique : Vous

commencez en Néophyte, puis devenez Amateur, passez par Expert et finalement devenez Maître. Lorsque vous atteignez un nouveau rang, vous pouvez dépenser vos points dans de nouvelles compétences.

Attention, vos choix de compétences ont une grande influence sur la manière dont vous iouez les combats.

TRAITS:



Les points de trait sont utilisés pour développer les caractéristiques propres à votre personnage, tel que sa jauge de vie, de magie ou la charge maximale qu'il peut porter... Ne négligez pas les traits, ils sont essentiels pour rendre votre personnage plus fort. Notez bien que chaque trait, des préreguis sont à respecter avant de pouvoir les débloquer.

EOUIPEMENT:



Une autre façon d'augmenter les capacités de votre personnage est d'utiliser de meilleurs équipements et de l'améliorer.

Vous récupérez de nouveaux équipements chez le forgeron, en récompense de quête accomplies ou en fouillant l'environnement et les corps de vos ennemies battus. De plus, les ingrédients vous permettent d'améliorer les équipements. Ainsi, vous pouvez modifier votre épée pour qu'elle fasse plus de dégâts ou améliorer votre armure pour qu'elle absorbe mieux les coups.

Equiper et améliorer les équipements s'effectuent dans le menu dédié avec



CREATION D'OBJETS

En fouillant l'environnement et en examinant les corps de vos adversaires défais, vous trouverez des composants divers et variés qui vous permettront d'améliorer vos pièces d'équipement, fabriquer des objets consommables et créer de nouveaux ingrédients. Le menu de création d'objet est disponible en appuyant sur

EOUIPEMENT:



Afin de survivre dans le monde de Vertiel, le renforcement de votre équipement est

Améliorer vos armures et vos armes vous permettra non seulement de personnaliser votre apparence, mais aussi vos capacités et votre approche des combats. Vous pourrez par exemple préférer tout miser sur les dégâts bruts au mépris de votre propre sécurité, ou bien maximiser votre défense et votre régénération naturelle de santé.

CONSOMMABLES:



Dans Bound by Flame, vous utilisez fréquemment des consommables comme des potions de santé, de magie, des carreaux d'arbalète ou des pièges. Si vous avez suffisamment d'ingrédients, vous pouvez les créer à tout moment dans le menu

INGRÉDIENTS:



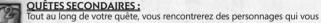
S'il vous manque un ingrédient pour améliorer votre équipement ou faire une potion, vous pouvez le créer. Par exemple, si vous n'avez pas assez de sang corrompu pour fabriquer une potion de soin, vous pouvez en créer en utilisant 10 pièces d'Or. De plus l'Or permet de créer tous les ingrédients de base et ces derniers permettent la création d'ingrédients plus avancés ou des consommables.

OUETES



Les objectifs de la quête principale sont récapitulés dans le journal présent dans le menu de jeu et apparaissent sur la carte (Jaune).

OUÊTES SECONDAIRES:



demanderont de leur rendre service. Ces quêtes sont facultatives mais vous rapporteront de précieuses récompenses. Attention, si vous avancez trop vite dans l'aventure, vous pourriez passer à côté de certaines de ces quêtes. Tout comme pour la quête principale, les objectifs sont rappelés dans le journal et apparaissent sur la carte (En



GARANTIE

Nom du produit : Bound By Flame

Focus Home Interactive garantit jusqu'à quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date de votre acquisition du Produit que le support d'enregistrement sur lequel le produit est fourni est exempt de vice caché et de défaut de fabrication dans des conditions normales d'utilisation (excluant la négligence, les abus ou une mauvaise utilisation). Dans le cas où le support d'enregistrement s'avèrerait défectueux pendant cette période, Focus Home Interactive, à sa discrétion, s'engage à remplacer le produit (dans la mesure où le produit est toujours fabriqué par Focus Home Interactive) ou à vous fournir un produit d'une valeur égale ou inférieure, aux conditions décrites ci-après.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez au support technique Focus Home Interactive, le Produit dans son emballage d'origine (frais de port à la charge de l'envoyeur), accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une description du problème rencontré et de vos coordonnées complètes.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Focus Home Interactive, Support Technique, 100 Avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX - FRANCE

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou faire fonctionner Bound By Flame, contactez nos services techniques par E-mail ou téléphone (Service Anglais et Français).

E-Mail: support@focus-home.com

Tél: +33 (0)1.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00 GMT)

Merci de fournir au support technique un maximum d'informations comme le titre du jeu, le type de problème rencontré et la manière dont il se produit.

CREDITS

SPIDERS

Direction

Jehanne Rousseau

Administration

Caroline Pierini

Gestion de projet

Walid Miled

Assistant gestion de projet junior

Jérémy Boistière

Direction technique

Wilfried Mallet

Programmation principale

Julien Le Corre

Programmation moteur

Tarik Belabbas Romain Blanchais Florent Isaia Guillaume Munier-Richard Mathieu Simon Guillaume Werlé

Programmeurs juniors

Xavier Benoit Robin Bergère Guillaume Burlot Guillaume Giusiano Charlotte Lafage Antoine Serre Julien Tran

Direction Artistique

Julien Briatte Nicolas Jeannot

Conception graphique

Camille Bachmann Daniel Balage Alexandre Chaudret

Artistes 3D

Julien Blanc Pierre-Dante Delboulle Anthony Elicki Karim Eltamer Mathieu Gasperin Luter Ionov Anthony Lacroix Hervé Nedelec Julien Reliat

Effets spéciaux

Charles Vernier

Artistes iunior

Hakkim Tekki Julien Payen

Mise en scène

Alexandre Chaudret

Réalisation vidéo d'introduction

Camille Lallement

Interface

Stéphane Arson

Interface additionnelle

Alexandre Chaudret Walid Miled

Direction animation

Arnaud Beaume

Animation

Bruno Millas Arthur Munoz Peggy Portal

Animateur Junior

Florian Lebordais

Direction game design

Stéphane Versini

Direction Level et quest design

Sébastien Di Ruzza

Level et quest design

Olivier Neumayer Romain Wiart

Discretion count design

Direction sound design Sylvain Prunier

Musiques

Olivier Derivière

Musique additionnelle

Markus Schmidt

Interprète chansons

Iré (iremusic.com)

Assistant intégration musique

Adrian Benyamina

Scénario et dialogues

Ghislain Masson Olivier Neumayer Jehanne Rousseau

QA Junior Eric Capo

Elic Capo

Tests

Jérémy Boistière Yann Leparquois

FOCUS HOME INTERACTIVE

Directeur associé Cédric Lagarrique

Marketing

Thomas Barrau Anne-Sophie Vernhes Tristan Hauvette Xavier Assémat Adrien Rotondo Sandra Mauri Anthony Rebouh Nicolas Weil Thibault Chuffart

Producers

Luc Heninger Mohad Semlali Nathalie Phung Thierry China Florent D'Hervé Théophile Gaudron Maxime Béiat Mickaël Garimé

Assurance qualité

Ugo Ribaud Marie-Thérèse Nguyen Alexandre Kapusta Guillaume Collin Kévin Moutou Camille Bizet Nicolas Cheng Laura Forget Paul Fiat Jérémia Foret Sébastien Montagné Xavier Sanson Maxime Sauvage Youssef Abdelmoumen

Relations presse

Marie-Caroline Le Vacon

Business et ventes

John Bert Aurélie Rodrigues Aline Janzekovic Vincent Chataignier Yann Le Guellaut Stéphanie Olbé Vincent Duhnen

Graphistes

François Weytens Manon Lestrade

Création média et vidéo

Stéphan Le Gac Savoye Camille Lallement Maxime Guémon

Concepteur web

Jean-Michel Hellendorff Damien Duca Dimitri Robert

Support technique

Jean-Joseph Garcia Gildas Souka Nicolas Dieppedalle

Administration et gestion

Nathalie Jérémie Adrien Bro Florette Nsele Stéphane Figon Maureen Bolger Areski Ouazir Lasconie Lukusa M.

Direction administrative et financière

Deborah Bellangé

Président

Jean-Pierre Bourdon

STUDIO D'ENREGISTREMENT

Bia Wheels Studio Voiceworks Production Toneworks GmbH

Production Big Wheels

Fréderic Devanlay

Production et direction artistique VoiceWorks

Production

Douglas Carrigan

Production et direction artistique Toneworks

GmbH Lars Cartensen Mathias Geissler Stephanie Kirchberger Antje Roosch

Acteurs voix US

Paul Bandey Christina Batman Geoffrey Batman Andy Chase Leslie Clark David Coburn Robin Atkin Downes Gideon Emery David Gasman Peter Hudson Saul Jephcott Sharon Mann Tom Morton Doug Rand Scott Thrun Kim Tibury Allan Wenger

Hester Wilcok

Acteurs voix allemandes

Achim Buch Anne Moll Bertram Hiese Biörn Gebauer Christian Rudolf **Christos Topulos** Ingo Abel Jens Wendland Jürgen Holdorf K.-H. Möller Marie Biermann Martin Sabel Merete Brettschneider Michael Bideller Patrick Elias Rasmus Borowski Robert Missler Rüfdiger Schulzki Saskia Brzyszczyk Sonja Szylowicki Sven Dahlem Svenja Pages Tania Dohse Till Huster Uli Plessmann Wolf Frass

Wolgang Berger REMERCIEMENTS:

Mael Lecrubier Morgane Ah Kong, Clément Bosqué, Marie-Pierre Gariel, Vanessa, Ludovic, Élisa, Martine, Célia & Julien Jeannot. Hang & Alexandre Munier-Richard, Eléonore Versini, Marie Van Der Marlière. Laure Renouard, Yoann Vatier. Galadrielle Steiner.

L'équipe du PhyreEngine™ pour leur support

Playtests

Antoine Falligan Julien Frontil Yann Leparquois Florent Maillard Amélie Maurin Stanislas Tirou

Laurent Szczepanski

